あるくんです
トホほ研究協会編

あるいたものだけが〜
スライムを育てられるので
ございます

かつてない"ドラゴンクエスト"が
ゲームボーイで新登場!!

ドラゴンクエスト モンスターズ

MONSTERS

GAME BOY®

テリーのワンダーランド

©エニックス

巨大な木に寄りそう様に広がる「タイジュのくに」。
ここが今回の冒険の舞台…。
さぁ、あなたはモンスターを自由に操る、「モンスターマスター」となり、
異世界へつながる旅のとびらを通って、
新たな冒険の旅に出発してください!!

●ドラゴンクエストオフィシャルファンクラブただいま会員募集中くわしくは☎03-5352-6488まで!!●

株式会社 エニックス 〒151-8544 東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466
※電話番号は正確にお願いいたします。

あるくんですトホほ研究協会編 とほほけんきゅうきょうかいへん

さいしんけんきゅうリポート

最新研究リポート

CONTENT コンテンツ

3月23日(月)に発売決定!! の
あるくんですを徹底解明でございます

ある研実験室

歩数カウント なんでもベスト5 ファイブ

6 12 18 34 ページをみてね!

リポート 1 4ページをみてね! あるくんですっていったいどんなゲームなの

リポート 2 7ページをみてね! どうやってスライムを育てるの

リポート 3 13ページをみてね! 実際にあるいていると どんな事が起きるの

リポート 4 19ページをみてね! スライム大図鑑

あるくんですトホほ研究協会 略して… ある研 とはいったい何か?

ある研とは、DQあるくんですの全ぼう解明と、世界平和を願ってやまない奇特な人々が集い、いろんな事をやっている恐怖の…じゃなかったおもしろ団体なのである。

ゲーム

エニックス
発売日/'98年3月23日
機種/携帯型液晶ゲーム
ジャンル/シンクロウォーキングゲーム
価格/2480円(税別)

©エニックス

あるくんですっていったいどんなゲームなの？

リポート1

あるくんですってどんな風に遊べばいいのか、まずその疑問に答えていこう。

研究対象

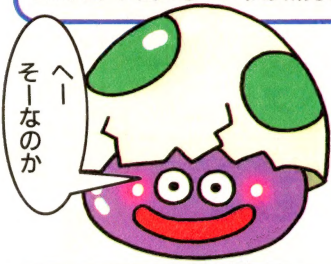
あるくんですを楽しむために必要な心意気！

あるくんですのために必要と思われる心意気を、今回は3つにわけ研究していく。

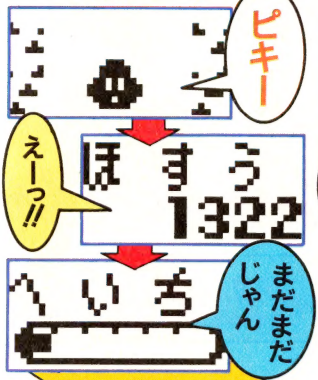
その1 あるくぞという心意気！

あるかなければ本当に何も起きないのだ！

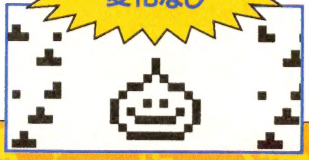
シンクロウォーキングゲームという名の通り、あるくんですは装着者があるかねば、スライムは移動も、育ちもしない。ということを肝に銘じよう。



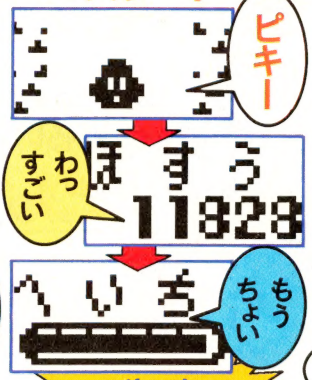
ぜ～んぜんあるかない人の場合



ミニスライムから変化なし



とってもあるく人の場合



やったスライムに!!

その2 変身させるぞという心意気!!

オスっ!!

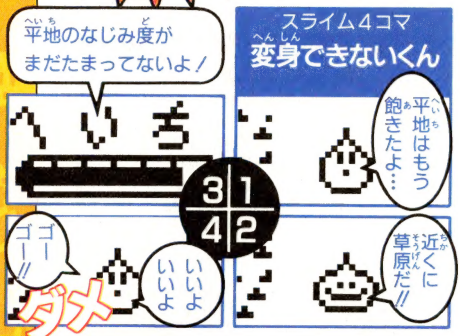
どのスライムにもなれる!

ミニスライム

ミニスライムには無限の可能性がある

ミニスライムはどんなスライムにでもなれる未知なる可能性を秘めている。だが、キミが上手に導かねば、ミニスライムのまま臨終という事もあるのだ。

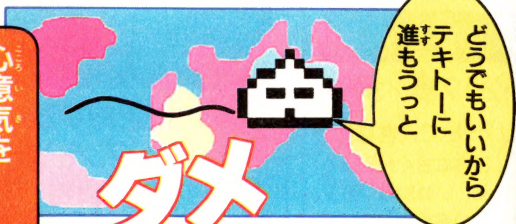
スライム4コマ
変身できないくん



そのためには
方向の決定が重要!!

その3 目的をちゃんと持つという心意気!!

オスっ!!!



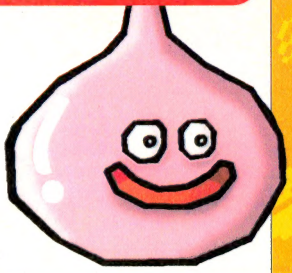
どういうルートを進むかの決定が必要

ミニスライムを何に変身させて、その次に何に変身させるのか、ズバリ計画をたてる事が重要。すばらしい計画から、マップをどう回るかを考えるのがよい。

ある研実験室 歩数カウントなんでもベスト5!

●その①

世界のダンス編



歩数は、本体を振動させることでカウントされる。つまり歩かなくても楽しいダンスで歩数を上げられるのだ。何のダンスが最も有効なのか、研究員が調査した。

1位 サンバ

…722歩／30分

圧倒的な腰のフリでダントツトップに

ブラジルの祭りで踊られる、伝統的な踊りサンバ。腰を激しく振ることが特徴なので、腰につけた本体はガンガン歩数を重ねた。スライム変身の近道は、サンバにあり！

2位 タップダンス

…576歩／30分

足の動きが腰に活かせず惜しくも2位

"歩く"という動作に近い踊りではあるが、意外と腰は動かない。しかし3位との差はさすがだ。

3位 やすき節

…217歩／30分

ドジョウつかまえパートで大きな伸び

日本に古くから伝わる、いわゆる"ドジョウすくい"。ドジョウをつかまえる踊りで歩数を上げた。

4位 ブレイクダンス

…195歩／30分

若者のストリートダンスから発生した、全身を激しく動かすカッコイイ踊り。手足はよく動くが、体が動かず上位入賞を逃す。

5位 江頭ダンス

…77歩／30分

そもそもダンスなのかどうかわからないが、いちおう調査。基本的に倒れてばっかりいるので、歩数は上がらず。本体も壊れた。

育成日記①

はじめの1歩！の前に知っておきたいこと

子育てとは本来たいへんなもの。まずは基礎知識を頭に叩き込んでからスタート。

どうやってスライムを育てるの？

リポート2

では諸君、ここでスライムをすくすくと育てるための秘訣を学んでほしい。

育成準備1 しっかり身につけてレッツ歩！

歩数がカウントされるようにしっかり装着！

きちんと身につけないと、歩数がカウントされないので注意。諸君が歩いた振動をスライムが察知できるように、ベルトなどにしっかりと装着しよう。

注意!!

カウントされにくい場合あれこれ

- マップ画面やアイコン画面をひらいているとき
- キミのベルトがゆるゆるのとき
- 手にもってメチャ速く振ったとき

おーい おーい！ 呼んでるんだから こたえてよー!!

音はいっつも ONにしといてね！

←スライムが鳴いたら、必ず返事してあげるように！

育成準備2

画面の見かたをチェック！

アイコンの意味を覚えるのだ

画面にある8つのアイコンは、スライムの世話に欠かせないものばかり。意味と用途をしっかりと把握し、イザという時にあせらないようにしたい。

Aボタンで
アイコンをえらんで
Bで決定
Cはキャンセルだよ

マップアイコン

スライムの現在位置と、どの方向に向かって歩いているのかを表示。ここで進む方向を決めていこう。

歩数アイコン

歩いた歩数を知ることができる。1日ぶんの歩数と、スライムが生まれてからの歩数の両方がわかる。

パラメータアイコン

なじみ度、おなかの減りぐあい、ストレス、バトル数や結果、年令や体重など、スライムの状況を見る。

食事アイコン

スライムに食事を与えるアイコン。スライムが満腹の時は、あげようとしてもイヤイヤして食べない。

変身リストアイコン

スライムの今までの変身記録がわかる。AかBボタンを押すと、過去の姿をさかのぼって表示する。

進化がわかる！

目覚ましアイコン

寝ているスライムを起こす。ただしスライムは夜間は活動しないので、夜中に起こすのはやめたい。

夜は
おこさないで

スカッと気合いアイコン

ブロック割りゲームで、スライムのストレスを解消するアイコン。使いかたは11ページを参照のこと。

SOSアイコン

穴に落ちたスライムを助けたり、戦闘などで受けた傷を薬草で手当てしてあげるためのアイコンだ。

わーん
たすけてー！
おちたー！

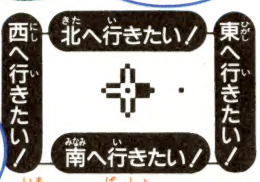
こんな時に使うのだ▷

育成準備3

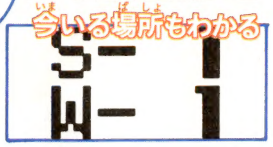
変身させるには どうする？

スライムは土地になじむと変身するのである

土地のなじみ度がいっぱいになると、その地形に適したスライムに変身。なじみ度はその地形を歩き続けたり、名物を食べるとアップするのだ。

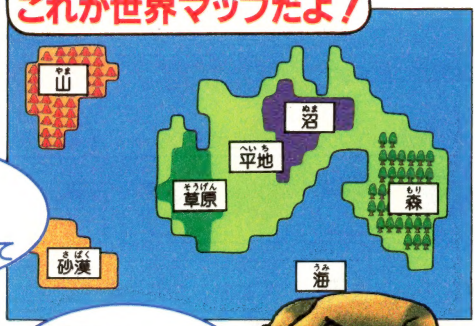


今いる場所もわかる



なじみ度を上げないと入れない地域もある！

これが世界マップだよ！



育成日記②

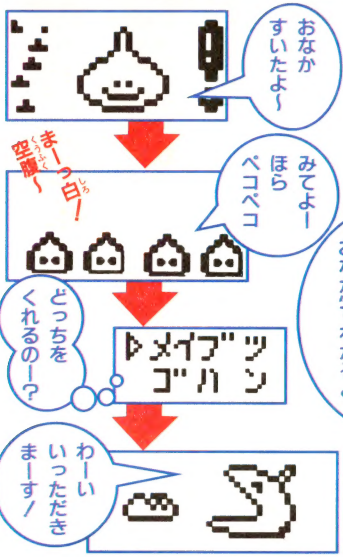
いよいよ コミュニケーションスタート！

スライムは要求があると、鳴いて諸君に語りかける。パラメータを確認して対処しよう。

育成開始 1 ごはんをあげてみよう！

名物を食べさせるとなじみ度がアップ

おなかのゲージが4つとも白ければ空腹の証拠。食事アイコンでごはんをあげよう。なじみ度を上げたい地形にいるなら、名物を与えるとよい。



食べたいな！ 各地の名物!!

平地 お花／

海 おさかな／

森 きのこ／

草原 くさ／

こーんなにたくさん！

洞くつ 宝石／

沼 貝／

山 岩／

砂漠 サボテン／

育成開始2

ストレスがたまったら？

気合い一発ストレス解消！

スカッと気合いアイコンでブロック割りが成功すれば、ストレス解消。右下に0～9の数字が表れるので、目押しで8か9を出すのだ。

パラメータアイコンで確認！

ブロック割りに挑戦！

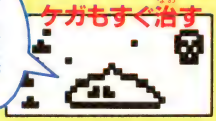
画面右下の8の数字を止めよう！

ブロック割りコツのコツ！

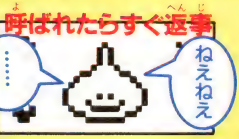
2つ前の数字を見たら押す！

目押しのコツは、出したい数の2つ前に表示される数を覚えておくこと。次の回転中にその数字が現れたところで、ボタンを押せばOK。

ケガもすぐ治す



呼ばれたらすぐ返事



画面の右上に✚が出たら悲しいけどお別れ…

スライムを長生きさせるために

世話をおこたると、スライムの寿命はちぢんでしまう。ケガなどの緊急事態を見逃さないよう、常にその声に耳をかたむけてあげたい。

ある研実験室 歩数カウントなんでもベスト5!

●その②

芸能人ものまね編

社会の中で生きる以上、自分だけ満足していてはいけない。歩数を上げる時も、周りの人を楽しませることが必要だ。ものまねで歩数アップし、人気者になれ!

2位 小森のおばちゃま

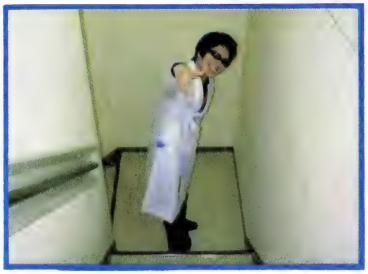
…739歩/30分

激しい"震え"でトップに迫る!

つねに震えているおばちゃまは、歩数カウントマシーンとも言える。若い者にはまだまだ負けない!

1位 SPEED(『Body&Soul』演奏時)

…757歩/30分



ダンスナンバーが強し! バラードでは伸びず

予想通り、ダンスの振動で堂々トップに。ただしスローテンポの曲で踊ると動きが弱いし、ボーカルの2人をまねすると、ちっとも踊らないなどの問題点も目立った。

3位 アントニオ猪木

…513歩/30分

スポーツ系の意地を見せ上位入賞

とにかくいつも元気に動いているのが決め手に。国会議員モードではあまり動かないので注意しよう。

5位 つぶやきシロー

…0歩/30分

つっ立ってつぶやいているだけなので、当然のことながら歩数は0。結果はわかっていたが、おもしろそうなのでやってみた。

4位 ビートたけし

…204歩/30分

首の動きとコマネチの動作でカウントを伸ばした。映画監督モードに入ってしまうと、やはり動かないので注意が必要である。

実際にあるいていると どんな事が起きるの？

リポート 3

ここでは悩める諸君が、実践でハプニングが起きた場合にどう対処すべきかを解答しよう!!

ある研・初心者 Q&A リポート

キューアンドエー

Q1 小さなスライムが生まれました 次に何をしたらいいのですか？

A 食べ物を与えるべし！

誕生したてのスライムは、お腹がペコペコだ。めんどくさがらずに、こまめに食べ物を与え、世話をしてあげよう。

Q2 お腹がへっているのに食事をあげても イヤイヤして食べてくれません

A ストレスをへらすべし！

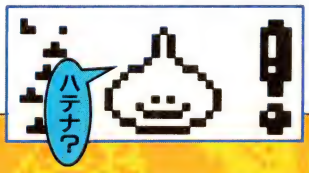
結構スライムは神経質らしいぞ。ストレスをへらせば問題解決だ!!

⬅ストレスが増えるとぐったりしてくる。3000歩あるいてストレスを減らすと食べるぞ！

Q3 ピコピコ鳴って 不思議な記号が 現れました どうしたらいいのですか？

A パラメータをチェックして体調不良を直すべし！

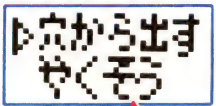
穴に落ちたり、ケガをしていないか？お腹やストレスに問題ないか確認しよう。



Q4 スライムが穴に落ちてしまいました どうしたらいいのですか？

A SOSアイコンで救助すべし！

スライムだって暗くて寒い穴の中は恐いのだ。至急、救助するべし。ケガをしてないかも調べてあげよう。



これを選ぼう!!

Q7

ボクの大切なスライムがケガをしてしまいました このまま死んじゃうの？

A 急いでやくそうで治療すべし！

ナイチンゲールのような天使の笑顔で、すぐさま薬草で治療しよう。対処が遅れると命取りだぞ!!

Q8

きちんとあるいているのに、歩数が増えません

A 以下の項目に注意すべし！

うむ…。歩数が増えないのはキミに問題があるかもしれん。もう1度以下の項目を確認だ。

1.

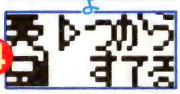
穴に落ちたまま
穴から救助しない限り、歩数をカウントしない。

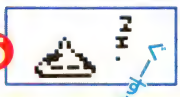
2.

アイコン面面のまま
Cボタンを1回押して、スライム画面に戻そう。

3.

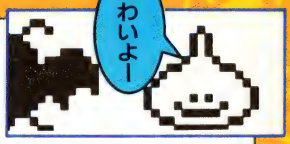
バトル中のとき
なにかボタンを押さないと、10分間そのまま。

4. 
アイテムを拾ったまま
どちらかを選ばないと、10分間ムダに過ぎるぞ。

5. 

寝ているとき
当たり前っ!! 寝ながら歩いたら夢遊病だ!!

Q5



突然、ピコピコ鳴り出しました よく見ると敵に攻撃されています。ボクにできることはありますか？

A ABCボタンで応援すべし！

『負けるな!! 俺のスライム!!』と勝利を強く念じながら、ボタンをどれか1回押して応援しよう。

Q6

バトルに勝った後、敵がアイテムを落としていきました。

使うと何か効果があるのですか？

A 5種類のアイテムの効果は…！

効果はさまざまだ。下の説明を参考に有効に使おう。『キメラのはね』は現在地を考慮して試してくれ!!

●なじみ草

↑なじみ度が少し上がる。

●キメラのはね

↑ほかの地形に瞬間移動。

●銀の笛

↑再び、敵を呼び寄せる。

●リラックスリ

↑ストレスを一気に解消。

●不思議の実

↑××××が△△るのだ。

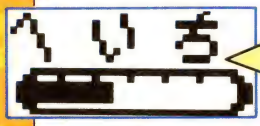
Q10

まだまだこどもさっ

なかなか変身してくれません どうしたらいいのですか？

A なじみ度を満タンにすべし！

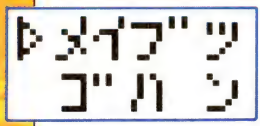
キミはちゃんと歩いているかい？　学校から家までの通学路や塾までの通り道、とにかく歩け。1つの地形のなじみ度を満タンにしないと変身しないのだ。



なじみ度が変身のカギだ！

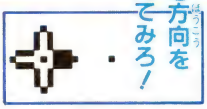
なじみ度を上げるには…？

とにかくあるけ！　めいぶつを与える！



⬅お腹がペコペコの時にめいぶつをあげてみよう。なんと少しだけ、なじみ度が上がるのだ。

Q9

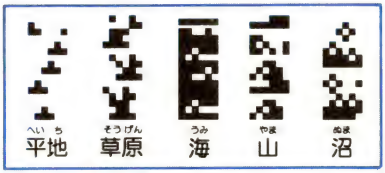


進む方向を変えてみろ！

1歩あるくたびにピコピコと鳴って、歩数が増えません 壊れてしまったのですか？

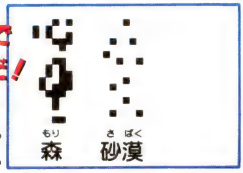
A 進めない地形に注意すべし！

海で泳げなかったり、陸地に上がれないスライムもいるらしい。方向を変えて、進める地形を探そう!!



地形は全部で7種類＋αだ！

実は、取扱説明書にヒントがあるぞ。特別な地形とは…。



Q11

やっとスライムが変身しました もうこの後は別のスライムに変身できないのですか？

ぷちスライムに変身したぞ

A 寿命がつきるまで何回でも変身するべし！

お気に入りのスライムをずっと育てつづけるのもいいけど、何回も変身するといいコトがあるらしい!!

くわしい条件はP19からの図鑑を読んで読んで！

変身へんしんのしくみ

ベビースライム

ミニスライム

地形で変身！

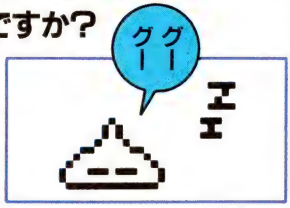
冒険した地形の順番によって違うスライムに変身！

さらに条件をみたすと特別なスライムに変身するぞ！

Q12 スライムが寝てしまって歩数がカウントされません どうしたらいいのですか？

A 明日に向けてキミも寝るべし！

1日の長〜い冒険を終えて、スライムだって疲れているのだ。睡眠不足は肌にも悪いことだし、いいからキミもさっさと寝なさい！　明日またがんばろう。



Q13 今朝、ボクが早起きしたせいか スライムがまだ寝ています

A AM6:00以降ならば起こすべし！

えらい！　早起きは三文の得っていうしね。だけど、スライムはお腹がへってないと、早起きしてくれないのだ。そんな時は、優しい声で起こしてあげよう。

ウトウト…

AM6:00〜AM7:00と
PM9:00〜PM10:00までは

起こしてOK！

⬆目覚ましアイコンで起こしてあげると、元気に動きだすのだ。

また、お腹がへっていると自分から起きだすぞ！

ウトウト…

PM10:00〜
AM6:00までは

起こしても寝ちゃう！

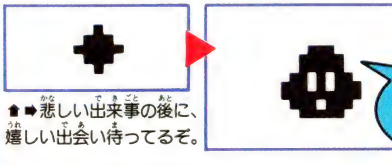
➡熟睡中の時間は、起きてもすぐ寝る。

スライムの生活せいかつのリズム

Q14 ついに寿命の時がきたようです ボタンを押したら、ベビースライムが現れたのですが…？

A 今度は分身と友達になるべし！

愛と勇気を持って大切に育ててあげると、死んだ後に分身が生まれることがあるらしい。１代目の相棒同様に一生懸命育てると、とってもいい事がある!?

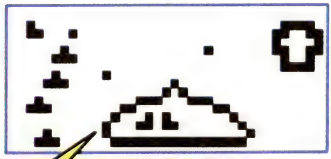


⬆➡悲しい出来事の後に、嬉しい出会い待ってるぞ。

Q15 ボクのスライムは分身を生まずに死んでしまいました。どうしたらいいですか？

A 悲しいけれどリセットスイッチを押すべし！

トホホ…。キミはあんまり歩かなかったのかもしれないね…。新たな決意を胸に、リセットスイッチを押そう。今度こそは、たくさんたくさん歩いて、２代目・３代目を育ててくれ!!



ある研実験室

歩数カウントなんでもベスト5!

●その③

学校でこっそりカウントUP編

学校で堂々とプレーすると、先生に取り上げられる可能性が高い。さりげなくプレーし、先生の目をごまかそう。

1位 シャーペン振ってるふりしてカウントUP

…4474歩／30分

振ると芯が出るシャーペンがあればカンペキ

腕に本体をセットし、「あっれ〜？　芯が出ねぇよ〜。」などとつぶやきながらシャーペンを振れば、カモフラージュ万全。演技力が要求される高等テクニックでもある。

2位 音楽にノッてるふりしてカウントUP

…2205歩／30分

校歌や合唱練習でヘッドバンギング

学校で音楽を聞く機会は多い。校歌や合唱、お昼の放送などの音楽に合わせてノリまくれ。

3位 掃きそうじしてるふりしてカウントUP

…1892歩／30分

先生にほめられる特典つき

一日中、ひたすらそうじしよう。先生にほめられるし、一石二鳥だ。友達はいなくなるぞ。

4位 マラソン好きのふりしてカウントUP

…940歩／30分

体育の時間に友達より多く走れば、カウントは増え続ける。でも倒れる前にやめよう。

5位 積極的に手を上げてカウントUP

…27歩／30分

手に本体をつけ、授業中無駄に手を上げて質問。先生に嫌われることうけあいだ。

ここで、ゲームに登場する数多くのスライムたちを紹介しよう。キミのお好みはどれ？

File No. 1 ファイルナンバー

最初の1時間だけ見られる貴重なスライム！

生まれたてのスライムは丸っこい形で、濃い青色の体をしている。甘えん坊で、まめに世話をしないとスネる習性がある。

生まれたての幼体スライム

ベビースライム

状況の変化にともなう表情の観察

何に変身させる？

生態DATA

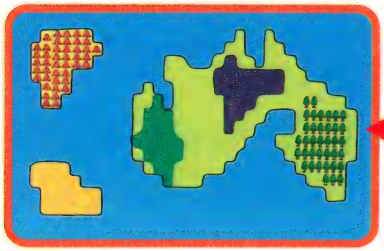
変身難度					
変身条件	本体の絶縁シートを抜き、Cボタンを押す。				

移動速度					
平地					
草原					
沼					
森					

海					
山					
砂漠					

多くの地形に入れる お得なキャラなのである

自動的に変身できる初期スライムだが、多くの地形に入ることができ、実は便利。あまり世話も焼かせないおりこうさんだ。



ヨのなじみ度を上げろ

状況の変化にともなう表情の観察

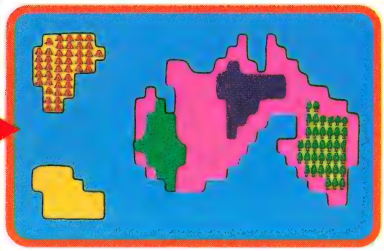
ちっちゃくてかわいい子供スライム ミニスライム

大きな目がプリティー

生態DATA

変身難度	移動速度	平地	海
変身条件 ベビースライム誕生から、1時間経過後に変身		草原	山
		沼	砂漠
		森	

ココのなじみ度を上げろ



基本中の基本 いちばん変身しやすい

平地は面積が広い地形なので、スライムへの変身は苦労しない。素直な性格だが、バトルに弱いのとケガの多さが弱点だ。

おなじみ国民的アイドル スライム

状況の変化にともなう表情の観察

最初の変身はコイツにキマリ!

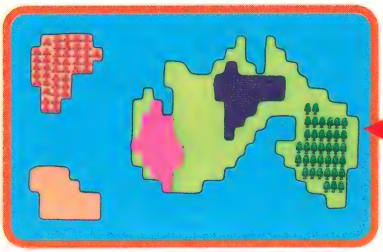
生態DATA

変身難度				
変身条件	平地のなじみ度を満タンにすること			

移動速度							
平地					海	入れない
草原					山	入れない
沼					砂漠	入れない
森						

ケガをしにくく とっても育てやすいのだ

頭がいい、ケガをしにくい、ワガママを言わない、と3拍子そろった優等生。世話を忘れがちな諸君におすすめである。



ココのなじみ度を上げろ

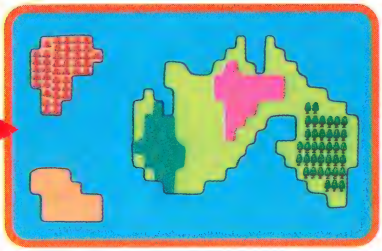
状況の変化にともなう表情の観察

ちょっぴりおとなしいおりこうさん ホイミスライム

しびれクラゲじゃないよー

生態DATA

変身難度						移動速度	平地					海	入れない
変身条件 草原のなじみ度を満タンにすること							草原					山	入れない
							沼					砂漠	入れない
							森						



スネやすいので愛情をもって見守るように

体から沼の毒を発散しているため、敵が逃げ出すことが多いようだ。呼ばれたら、すぐに応えないとスネてしまうので注意。

あわがぶくぶく、敵も逃げちゃう?!

バブルスライム

状況の変化にともなう表情の観察

沼の中がお気に入り!

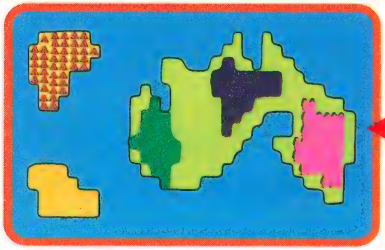
生態DATA

変身難度					移動速度	平地	
変身条件	沼のなじみ度を満タンにすること					草原	
						沼	
						森	

海	入れない
山	入れない
砂漠	入れない

心も体もデリケート

ぶちもようを気に病んでいるので、ストレスがたまらぬように気を使うべき。ケガもしやすいため、常にチェックしたい。



ココのなじみ度を上げろ

状況の変化にともなう表情の観察

ぶちもようは森での保護色？
ぶちスライム

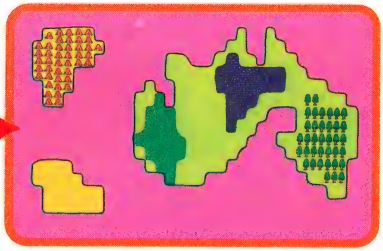
カメレオン効果なのだー！

生態DATA

変身難度				
変身条件	森のなじみ度を満タンにすること			

移動速度			
平地		海	入れない
草原		山	入れない
沼		砂漠	入れない
森			

ココのなじみ度を上げろ



海での移動がめちゃ速いのだ

貝は戦闘の際、敵から身を守るのに有効かと思われる。そのせいか、おっとりしてるようだ。やはり海ではイキがいい。

巻き貝よろいで戦闘も安心

マリンスライム

状況の変化にともなう表情の観察

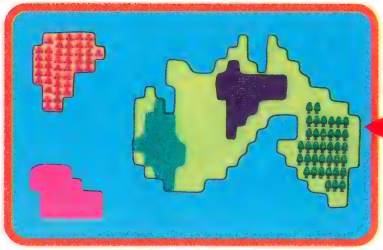
海の王者はのんきもの！

生態DATA

変身難度		移動速度	
変身条件	海のなじみ度を満タンにすること	平地	
		草原	
		沼	
		森	
		海	
		山	
		砂漠	

湿気のない地形ならば ビュンビュン進める！

太陽の熱さから身を守るために、たまごのカラを頭にかぶっている。砂漠はエサが少ないから、お腹がすきにくいらしい。



状況の変化にともなう表情の観察

たまごのカラがトレードマーク

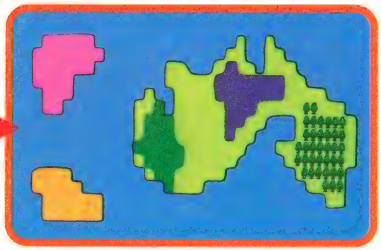
たまごスライム

たまごのカラが帽子のかわり？

生態DATA

変身難度	移動速度 平地	海	
変身条件 砂漠のなじみ度を満タンにすること	草原	山	
	沼	砂漠	
	森		

ココのなじみ度を上げろ



ガンガン山の鉱物を食べて変身させろ！

メタルスライムなだけに、主食は山の鉱物。ちょっぴり臆病な性格をしているので、モンスターを見て逃げ出す事も多い。

経験値稼ぎでお世話になった人も多い？

メタルスライム

状況の変化にともなう表情の観察

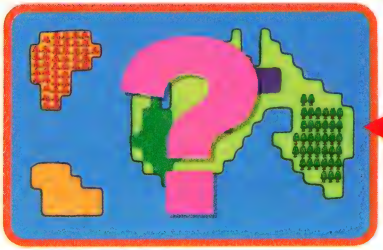
銀色のボディが高貴な感じ！

生態DATA

変身難度	■■□□	移動速度	平地 ■■■□
変身条件	山のなじみ度を満タンにすること		草原 ■■■□
			沼 ■■□□
			森 ■■■□
			海 ■■□□
			山 ■■■□
			砂漠 ■■■□

世界のある地形でしか変身しない…のである

ある秘境にのみ生息する特別なスライム。宝石を食べて磨きをかけたボディは、どんな攻撃を受けてもケガをしないのだ。



状況の変化にともなう表情の観察

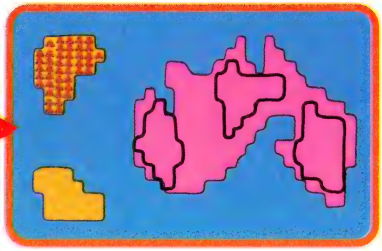
世界一貴重な超レア・スライム はぐれメタル

ちょっぴり孤独な はぐれ狼だ!!

生態DATA

変身難度	■■■■■		
変身条件	ある秘密の地形のなじみ度を満タンにすること		
移動速度	平地	■■■■□	海 ■□□□□
	草原	■■■■■	山 ■■■□□
	沼	■■■□□	砂漠 ■■■■■
	森	■■■□□	

ココのなじみ度を上げろ



4つの地形にまたがる まさに大自然の王者

いくつかの地形を制覇した仲間が集まり、合体した姿がこのキングスライム。巨大な体のため、すぐにお腹がへってしまう。

きょっきょっ巨大な王様スライム

キングスライム

状況の変化にともなう表情の観察

美しい王冠が王者の証

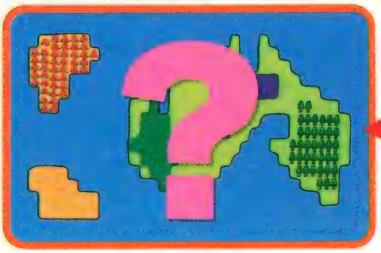
生態DATA

変身難度	■■■■■	平地	■■■■□□
変身条件	沼・平地・草原・森のなじみ度を満タンにすること	草原	■■■■■□
移動速度		沼	■■□□□□
		森	■■■■□□
		海	■■■□□□
		山	■■■□□□
		砂漠	■■■■□□

ココのなじみ度を上げろ

大地と大海原を制覇した者だけが会える！

海のオウム貝を背中にしょったスライム。波のりが得意なので、海の中での戦闘ならばどんなモンスターにも負けないのだ。



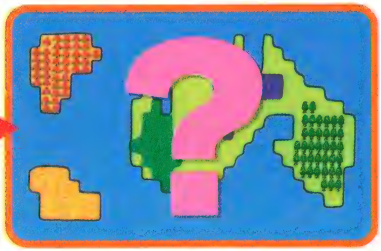
状況の変化にともなう表情の観察

貝ガラのお家からこんにちは！
シースライム

オウム貝に似てる？

生態DATA

変身難度					移動速度	平地					海				
変身条件						草原					山				
不明						沼					砂漠				
						森									



空も飛べるから陸地も海もなんのその

空中に浮くための白い羽がはえているので絶対穴に落ちないらしい。ストレスがたまりにくく、お腹もへりにくいのだ。

いつもニコニコ天使の笑顔

エンジェルスライム

状況の変化にともなう表情の観察

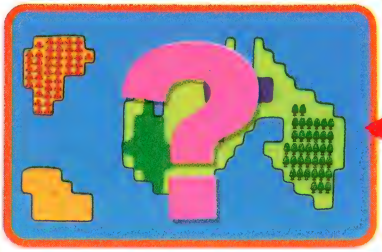
白い羽と輪がラブリーだ

生態DATA

変身難度		移動速度	平地
変身条件	不明		草原
			沼
			森
			海
			山
			砂漠

クールな魅力の異色スライム

悪魔のような姿をしている一風変わったスライム。まだナゾのキャラクターだが、手間のかからないヤツには見えない…？



ココのなじみ度を上げろ

状況の変化にともなう表情の観察

ちょっとナマイキな小悪魔クン？ デビルスライム

全キャラーのやんちゃものだ！

生態DATA

変身難度		平地	海
変身条件	不明	草原	山
		沼	砂漠
		森	

移動速度

極秘情報入手！

他にもキャラクターがいる！

かもしれないような気がしないでもない今日このごろ。

協会研究員が命がけで情報をゲットした！

わがある研の研究員が、エニックスから極秘情報をゲットしてきた！ がしかし研究員は暗闇で何者かに襲われたらしい。重傷を負った研究員が手にしていたのは一枚の紙だった！

➡血にまみれた彼の手には、いくつかのイラストが。これが何なのかは、彼の回復を待って聞くしかない…。

こ…これはあのゴーストか!?

紙に描かれていた大きなイラストは、左のものだ。過去のドラクエシリーズに出てきた"ゴースト"に似た姿だが…？

そして謎のキャラクターもいた！

他にも何点かのイラストがあったが、血にまみれて判別不可能。まだキャラクターがいるというのか!?

正体はきっとつきとめる！

ような心がまえでいくつもりだが、どうなるかわからない。

とりあえず今後の情報を待て！

ある研実験室

歩数カウントなんでもベスト5!

●その④

会社でこっそりカウントUP編

お父さんは会社で遊んでるところを上司に見つかったら、怒られる。全国のお父さんのためのカモフラージュ法だ。

2位 電卓を叩くふりしてカウントUP

本体は腕にセット …2932歩／30分

しましょう

全身を動かしながら電卓を叩くのはさすがにあやしいので、本体は必ず腕につけましょう。

3位 もみ手のふりしてカウントUP

ついでに出世もできます …1824歩／30分

ゴマスリのもみ手をする時は、本体の装着を忘れずに。歩数を上げて、給料もアップ！

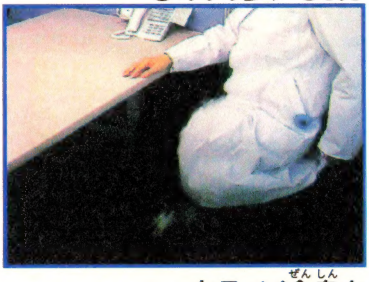
5位 ノビをするふりしてカウントUP

…561歩／30分

オヤジは疲れやすく、すぐノビをしますが、急激な運動は心臓に負担をかけるので注意。

1位 びんぼうゆすりしてるふりしてカウントUP

…3411歩／30分



なるべく全身をゆする方が効果的でしょう

オヤジと言えばびんぼうゆすりです。この"ゆすりパワー"を最大限に活かしましょう。体全体を、大きくゆすれば、カウントが上がります。でも仕事が手につきません。

4位 メガネをふくふりしてカウントUP

…670歩／30分

ふく腕の動きで歩数をアップ。メガネがくもりやすい鍋パーティで特に有効な手です。

えっ？もう発売されるの？

みんなの期待を裏切らない！
世界で一番スゴイ情報
てんこもり!!

VJBデジタルシリーズ

ドラゴンクエスト あるくんです

知って得する「あるくんです」の㊙情報がいっぱい！
これを読めば友達に自慢できる
超レア・スライムを
ラク～にゲットできること
間違いなしだぜ！

3月23日(月)
発売予定

あるきめです？

価格●450円(税込)

誰も知らない情報にグフフ

例えば、
こんな充実の内容と
ビックリ企画が
あるんです…

その1 マンガで学ぼう！スラきちが教える **あるくんですの遊び方**	その2 VJ捜査隊がチャレンジ **実験・いろいろな歩き方**
その3 みんなが知りたい！ **スライム・変身条件一挙公開**	その4 超楽しい！ **冒険日記つき！**

あるくんですとはどんなゲームか？
操作はどーなっているのか？
いろんなことにどう対処するか？
スライムにはどんなのがいるか？

Vジャンプ5月号付録
平成10年5月1日発行（毎月1日発行）
第6巻5号通巻59号